

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan-kemampuan yang diperlukan, baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan sistematis untuk memotivasi, mengembangkan, membantu, dan membimbing individu agar mereka dapat mewujudkan seluruh potensi diri mereka, sehingga memperoleh sifat-sifat yang lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan juga merupakan proses menuju kedewasaan, yang terlihat dalam penyelenggaraan sekolah secara bertahap dan proses pengajaran yang bersifat klasikal. Selain itu, isi pendidikan sering disampaikan dalam bentuk kursus, yang harus disesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan masyarakat.<sup>1</sup>

Belajar adalah proses perubahan potensi perilaku yang dihasilkan dari pengalaman atau latihan, yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan

---

<sup>1</sup> Silvia Sandi Lubis, Al Juhra, and Nur Helmi, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca, Menulis, Dan Menghitung (Studi Kasus Pada Sdn Kuta Pasie Kabupaten Aceh Besar)," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 3 (2023): 100, <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i3.16507>.

manusia. Belajar dan pembelajaran adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui aktivitas pembelajaran, manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan menyadari potensi dirinya. Kegiatan belajar melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan, dan ini mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai-nilai perilaku.

Dalam perkembangan pembelajaran matematika, muncul pendekatan kontekstual yang mengaitkan antara materi matematika yang diajarkan di sekolah dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa secara aktif membangun, melengkapi dan memahami konsep-konsep matematika secara benar. Materi pembelajaran dikembangkan dari situasi nyata dan yang telah didengar, dilihat, atau dialami sendiri oleh siswa. Oleh karena itu, dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa diawali dengan sesuatu yang real bagi mereka. Pemberian soal cerita matematika pada siswa diharapkan memenuhi tujuan pembelajaran kontekstual yaitu siswa dapat merasakan adanya keterkaitan antara materi matematika yang didapatkan di sekolah dengan kehidupan nyata.

Soal cerita matematika adalah soal yang di dalamnya merupakan soal matematika tetapi disajikan dalam bentuk soal cerita yang menggambarkan permasalahan sehari-hari yang dalam penyelesaiannya diperlukan daya nalar tinggi untuk dapat mengartikan soal tersebut ke dalam bahasa matematika. Dalam menyelesaikan soal cerita matematika, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu pemahaman fakta yang

meliputi menentukan yang diketahui dan yang ditanyakan, pembuatan model, penyelesaian model matematika, serta menyimpulkan jawaban soal cerita matematika.<sup>2</sup>

Matematika adalah disiplin ilmu yang mencakup studi tentang berbagai topik seperti bilangan, rumus, dan struktur-struktur yang terkait dengannya. bentuk dan ruang di mana bilangan tersebut berada, besaran dan variasinya. Tidak ada konsensus umum mengenai cakupan pasti atau status epistemologisnya. Matematika adalah ilmu logika yang mencakup berbagai bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang saling terkait, dan terbagi menjadi tiga bidang utama yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Di Indonesia, semua jenjang pendidikan mengajarkan matematika melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Pemahaman dasar matematika akan membekali siswa dengan berbagai kemampuan belajar yang diperlukan.<sup>3</sup>

Berhitung adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dari definisi numerasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa numerasi adalah kemampuan matematika yang dimiliki setiap anak, seperti mengurutkan bilangan atau menghitung, dan memahami bilangan. Kemampuan ini bertujuan untuk

---

<sup>2</sup> Andi Indra Sulestry and Sitti R Masyitah Meliyana, "Analisis Soal Cerita Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bulukumba," *Prosiding Seminar Nasional* 03, no. 1 (2018): 212–20.

<sup>3</sup> Nurul Izma Azizah, "Pengembangan Aplikasi *Wordwall* Kelas V MI Malang," 2023

mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya, belajar matematika adalah mengenalkan logika kepada anak. Berhitung bukan hanya tentang berbicara atau menirukan perkataan guru dengan cepat dan tepat, tetapi juga merupakan tindakan yang melibatkan kerjasama berbagai keterampilan individu dalam mengamati, menyebutkan, memahami, dan menulis lambang bilangan tertentu sesuai dengan informasi yang diberikan.<sup>4</sup>

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap fiktif, baik dari segi tokoh maupun latar. Dongeng yang cocok untuk anak-anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi mereka. Fungsi dongeng adalah sebagai hiburan dan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral. Banyak cerita dalam dongeng yang menggambarkan sindiran dan kebenaran moral. Tokoh imajinatif dalam dongeng bisa berupa kurcaci, peri, penyihir, atau bahkan benda mati yang dihidupkan. Dongeng mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak, dan kegiatan mendongeng merupakan metode terbaik untuk membantu anak belajar.<sup>5</sup>

Kemampuan belajar matematika menjadi hal utama yang mendasari penguasaan sebagai mata pelajaran matematika soal cerita dongeng yang membutuhkan kemampuan. Kurangnya kemampuan belajar matematika, kurangnya berhitung pada anak tentunya menjadi hal yang serius untuk

---

<sup>4</sup> Midya Yuli Amreta and Ani Safa'ah, "Pengaruh Media PAPINKA Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 1, no. 1 (2021): 21–28, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>.

<sup>5</sup> Rukiyah Rukiyah, "Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya," *Anuva* 2, no. 1 (2018): 99, <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>.

segera ditangani. Peserta didik yang kurangnya belajar berhitung akan menyebabkan rendah dalam belajar. Rendah dalam belajar yaitu kurangnya kemampuan konsentrasi, kurangnya, guru masih menyamakan pembelajaran dengan cara monoton, kondisi fisik yang kurang sehat, Tujuan utama mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik bisa disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kesehatan dan bakat, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Rendahnya kemampuan belajar peserta didik dalam matematika bisa menyebabkan rendahnya hasil belajar secara keseluruhan. Kesulitan belajar adalah masalah umum yang bisa terjadi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kesulitan belajar dapat diartikan sebagai ketidakmampuan peserta didik dalam menerima atau memahami pelajaran di sekolah. Karena aktivitas belajar tidak selalu berjalan lancar untuk setiap individu, guru atau pendidik perlu memberikan perhatian khusus dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi kesalahpahaman yang berkelanjutan. Kesalahan tersebut bisa berdampak

---

<sup>6</sup> Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul, and Ulama Sunan, "Media Lego Warna Bertingkat Di Sekolah Dasar" 1, no. 1 (2021).

pada penerapan konsep-konsep lain yang merupakan pengembangan dari konsep yang sedang dipelajari.<sup>7</sup>

Rendahnya kemampuan belajar, seperti kesulitan dalam berkonsentrasi, bisa disebabkan oleh lingkungan yang kurang kondusif. Misalnya, lingkungan belajar yang bising, kotor, atau suhu ruangan yang tidak nyaman, seperti terlalu panas atau dingin, dapat memicu sulitnya konsentrasi. Selain itu, kondisi fisik yang tidak mendukung, seperti merasa lapar, haus, kurang tidur, kelelahan, dan kurang bugar, juga akan menurunkan tingkat konsentrasi saat belajar. Masalah kesehatan, seperti stres akut atau gangguan penglihatan, juga dapat membatasi kemampuan seseorang untuk fokus.<sup>8</sup>

Kesulitan belajar matematika yang di alami peserta didik jika dibiarkan begitu saja akan berakibat buruk bagi mereka. Peserta didik akan semakin kurang berminat dalam mempelajari matematika. Hasil observasi di kelas 2 MI Nurul Mu'awanah kami mengetahui peserta didik tersebut kemampuan belajar matematika berkurang atau rendah, di karenakan peserta didik kurang mendengarkan guru saat menjelaskannya, hal ini di sebabkan guru dalam menyampaikan materi hanya melakukan dengan cara monoton saja, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan, itu bisa menyebabkan mereka susah untuk melakukan pembelajaran penjumlahan,

---

<sup>7</sup> Rizki Zuliani and Candra Puspita Rini, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sdn Karawaci 11," *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2021): 478–88.

<sup>8</sup> Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, and Alfina Luk Luul Markhamah, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 199–209, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>.

sedangkan di kelas 2 tersebut pembelajaran matematika materi penjumlahan sudah menggunakan materi penjumlahan bersusun, sebagai peneliti merasa kasihan kepada peserta didik tersebut, dan peneliti membuat pembelajaran berhitung dengan dongeng matematika agar peserta didik memecahkan masalah secara logis, perkembangan lebih berfikir abstrak logis. Tujuan utama pelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu memecahkan masalah secara logis dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang monoton atau yang hanya berpusat pada buku pelajaran seringkali membuat siswa menjadi bosan dan malas belajar. Metode ceramah, yaitu metode di mana guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan di dalam kelas, juga cenderung membuat siswa merasa jenuh karena interaksi antara guru dan siswa sebagian besar menggunakan bahasa lisan. Pembelajaran yang monoton ini merupakan masalah dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti harus bisa mengatasinya dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dan aktif di dalam kelas.<sup>9</sup>

Melihat kenyataan ini, peneliti akan melakukan perbaikan sistem pembelajaran. Selama ini, pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan alat peraga kurang menarik perhatian siswa, sehingga prestasi belajar peserta didik menjadi rendah. Peneliti akan

---

<sup>9</sup> Satriani, "Inovasi Pendidikan Metode Pembelajaran," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

mengembangkan metode pembelajaran penjumlahan bersusun dengan cara membuat dongeng matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran penjumlahan menjadi lebih menyenangkan.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Soal Quiz pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi penjumlahan bersusun di kelas 2 MI Nurul Mu'awanah?
2. Bagaimana hasil pengembangan Soal Quiz pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi penjumlahan bersusun di kelas 2 MI Nurul Mu'awanah?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Soal Quiz pembelajaran berbasis *wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi penjumlahan bersusun kelas 2 MI Nurul Mu'awanah
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan produk Soal Quiz pembelajaran berbasis *wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas 2 MI Nurul Mu'awanah

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat Teoritis

Berpartisipasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang matematika dengan menciptakan media pembelajaran berbasis Wordwall yang valid dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan inovasi baru bagi lembaga pendidikan dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dalam proses pembelajaran.

3. Bagi guru

Membantu guru dalam menjelaskan materi berhitung tersusun di kelas menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

4. Bagi peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memperluas pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman dalam bidang penelitian dan pengembangan. Melalui proses ini, peneliti memperoleh keterampilan yang berguna untuk kehidupan profesional di masa depan.

## **E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK**

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Tahap pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE. Penelitian ini didukung oleh studi terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian seperti yang disebutkan.:

1. Penelitian peningkatan kemampuan belajar matematika melalui

pendekatan *whole language* pada peserta didik. 2. Penelitian memperoleh hasil penelitian berupa metode analisis glass dinyatakan efektif untuk meningkatkan peserta didik yang kesulitan kurangnya pemahaman dalam berhitung. 3. Peningkatan penggunaan media kartu dinyatakan efektif dalam pembelajaran berhitung peserta didik.<sup>10</sup>

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data meliputi observasi, tes, angket, dan validasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat berupa produk fisik (hardware) atau perangkat lunak (software). Dalam konteks ini, produk yang dihasilkan berupa media papan hitung yang akan digunakan untuk siswa kelas 2 MI Nurul Mu'awanah Mojosari dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi, pengajaran dapat diperkaya melalui penggunaan aplikasi atau pembelajaran berbasis *website* yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat penting bagi guru untuk menyampaikan materi secara efektif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan minat baru, motivasi, dan antusiasme belajar. Ketika materi disampaikan dengan baik kepada peserta didik, mereka dapat mengatasi

---

<sup>10</sup> Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, and Alfina Luk Luul Markhamah, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd."

masalah dengan lebih baik dalam lingkungan mereka.

## F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yaitu : *analysis, design, development, dan implementation*. Di setiap tahap model ADDIE akan selalu melewati tahap *evaluation* . Pengembangan Soal Quiz berbasis *wordwall* pembelajaran Matematika. Soal Dongeng yang di kembangkan Valid dan layak di uji coba Lokasi penelitian ini adalah di MI Nurul Mu'awanah Mojosari, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. Soal Dongeng di kembangkan didasarkan pada *website wordwall* dalam memahami materi penjumlahan bersusun. MI Nurul Mu'awanah merupakan Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya yang masih menggunakan kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka. Pengambilan lokasi ini dikarenakan peneliti ingin menyelidiki masalah ini dengan lebih mendalam dan mengembangkannya menjadi judul penelitian yaitu “Pengembangan Soal Quiz Penjumlahan Bersusun Dongeng Matematika berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar kelas 2 di MI Nurul Mu'awanah Bojonegoro”

Jenis penelitian ini adalah studi lapangan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami pengalaman subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan mereka, dengan cara menggambarkannya secara alami menggunakan kata-kata dan bahasa serta berbagai metode ilmiah.

Penelitian ini berdasarkan penggunaan data kualitatif yang mencakup informasi terkait dengan topik penelitian.<sup>11</sup>

Pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah mendapatkan data yang dibutuhkan. Tanpa memahami teknik-teknik pengumpulan data, peneliti tidak dapat memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Penggunaan teknik ini oleh peneliti memungkinkan mereka untuk lebih memahami makna suatu fenomena dengan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian di tempat fenomena tersebut terjadi.

#### **G. SPESIFIKASI PRODUK YANG DI KEMBANGKAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Soal dongeng pembelajaran interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk ini berbentuk sebuah website yang dapat diakses secara online melalui laptop atau perangkat gadget menggunakan platform *Google Sites* dan *Wordwall*. Media ini dirancang khusus untuk pembelajaran matematika penjumlahan bersusun pada kelas 2.
- b. Pengembangan media interaktif ini dinamakan "Penjumlahan bersusun" dan memiliki komponen-komponen berikut:
  - a. Halaman utama *Google Sites* berisi menu dengan ikon yang menarik.

---

<sup>11</sup> Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie)," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86.

- b. Di dalam *Google Sites* terdapat panduan penggunaan media, ringkasan materi, tujuan pembelajaran, bahan bacaan, soal *pre-test*, soal *post-test*, serta permainan yang terintegrasi dengan *Wordwall*.
- c. Permainan di *Wordwall* disajikan dengan tambahan gambar ikon dari aplikasi Canva dan beberapa soal berupa dongeng.<sup>12</sup>



---

<sup>12</sup> Zhenith Surya Pamungkas et al., “Pengembangan Media Membelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih,” *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro* 2, no. 2 (2021): 136–48.

## H. ORISINALITAS PENELITIAN

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa studi sebelumnya yang relevan, termasuk di dalamnya penelitian yang telah dilakukan.

**Tabel 1. 1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian**

NO	Nama peneliti, Judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Iin Tri sasmita sari Pengembangan Soal Matematika berbasis <i>Higher order Thinking skillis</i> Integrasi kebangsaan pada kelas VII	1. Jenis penelitian RND 2. Produk yang di hasilkan berupa <i>website</i> 3. Penggunaan <i>website Higher Order</i> 4. Model ADDIE	1. Kelas VII 2. Materi Integrasi kebangsaan	Mengembangkan soal matematika berbasis <i>Higher order</i>
2.	Nurul Izma Azizah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi bangun ruang kelas 5 MI Raden Fatah Malang, Tahun 2023	1. jenis penelitian RND 2. Produk yang di hasilkan berupa <i>website wordwall</i>	1. Kelas 5 2. Materi kubus dan balok 3. Model Borg & Gall	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>website wordwall</i>

## I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Agar mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini maka dari itu peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, BAB ini membahas latar belakang masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika penelitian Pengembangan Dongeng Matematika. Berbasis Aplikasi *wordwall* pada Materi

Penjumlahan bersusun Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 MI Nurul Mu'awanah Bojonegoro.

BAB II KAJIAN TEORI, BAB ini berisi tentang (1) metode penelitian yang digunakan, klasifikasi pembahasan, penyesuaian pendekatan, sifat penelitian dan rumusan masalah fokus penelitian, (2) pembahasan sub bahasan, (1) dan (2) dapat digabung atau dipisah menjadi sub bahasan sendiri.

BAB III METODE PENELITIAN, BAB ini berisi tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian, Teknik instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk dan Teknik analisis data yang di gunakan.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN BAB ini berisi tentang (1) hasil penelitian, klasifikasi pembahasan, di sesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian dan rumusan masalah fokus penelitian, (2) pembahasan sub bahasan, (1) dan (2) dapat di gabung menjadi satu kesatuan dapat di gabung atau di pisah menjadi sub bahasan sendiri.

BAB V PENUTUP, BAB ini berisi tentang kesimpulan saran-saran atau rekomendasi , atau saran dari hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian berisi uraian mengenai langkah-langkah yang perlu di ambil oleh pihak-pihak tertentu dengan hasil penelitian.